Orfraie

et

Enracine

Une expérience immersive
pour plonger dans les profondeurs
dangereuses et fascinantes
de livres envahis par la forêt de Millevaux

Ouvrez des portes vers un livre pour en vivre l'aventure

Sauvez des proches en errance dans ses profondeurs

Enfermez-vous dans l'histoire pour faire barrage à la contagion par la forêt de Millevaux

Avertissements préalables

Temps de lecture : 7 min (règles) + 7 min (exemple de partie) + 6 min (marque-pages et cartes)

Le texte est écrit au **féminin neutre**. Cela signifie que les instructions sont valables quel que soit votre genre.

Traumavertissement : coma
Vous pouvez jouer en éludant cet aspect.

Durée : entre une à deux heures.

Ce jeu est plutôt adapté pour être joué à deux ou plus. Vous pouvez cependant y jouer en solitaire, cela devient alors un jeu de (ré-)écriture ou de vagabondage mental.

Matériel requis :
Obligatoire : Un livre de fiction + les marque-pages imprimés
Facultatif : De quoi passer de la musique + les cartes imprimées + plusieurs exemplaires du jeu (pour des parties plus longues)

Les biblionautes

Les objets, dès qu'ils ont une valeur sentimentale, sont imprégnés d'**égrégore**, une énergie psychique issue de nos peurs, de nos émotions et de nos croyances. Les livres, en premier lieu les fictions, sont particulièrement riches en égrégore. Ce sont des objets magiques qui constituent une porte entre le monde réel et le monde imaginaire.

Nous, les **biblionautes**, avons le pouvoir d'ouvrir et de fermer ces portes.

Nous formons des clubs secrets pour explorer le monde des livres et en ramener des trésors spirituels.

Mais depuis quelques temps, ces explorations sont devenus périlleuses, car un phénomène envahit le monde des livres : la forêt de **Millevaux**. https://outsiderart.blog/millevaux/

La forêt de Millevaux consiste en un ensemble d'aspects qui colonisent les livres que nous explorons :

*Le monde est en **ruine**.*
*La **forêt** a tout envahi.*
*L'**oubli** nous ronge.*
*L'**emprise** transforme les êtres et les choses.*
*L'**égrégore** donne corps à nos peurs.*
*Les **horlas** se tiennent tapis près de nous.*

Nous continuons à explorer les livres, mais c'est devenu dangereux, aussi ne le faisons-nous plus qu'en surface, juste quelques pages par livre, si nous ne voulons pas sombrer dans les méandres contaminées du livre profond.

Si nous continuons nos explorations, ce n'est plus en priorité pour glaner des nourritures spirituelles. Nous venons en secours à nos camarades égarées dans le multivers des livres. Puis nous parcourons le livre à la recherche de la sortie, qui est située après le mot « FIN ». Après nous être échappées, nous fermons à jamais la porte du livre. Ainsi, nous contenons l'invasion du monde réel par Millevaux.

Voici plus en détail comment fonctionne notre pouvoir de biblionautes :

Nous pouvons regarder dans le livre et même nous y projeter et y agir, bien que ça soit risqué.

Quand nous explorons un livre, nous sommes en même temps en dehors du livre et à l'intérieur. Nous projetons notre esprit et une imitation de notre corps dans le livre. Il peut arriver qu'une biblionaute erre dans le livre profond ou dans le multivers des livres, mais c'est une situation délicate : son corps réel est alors dans le coma, privé d'esprit. Si une biblionaute erre dans le livre profond, elle peut s'en sortir par elle-même, mais avec des séquelles. Si elle erre dans le multivers des livres, il faut que les autres biblionautes montent une expédition de secours.
Souvent une seule biblionaute est intensément immergée dans le livre, les autres assistent à sa plongée. La biblionaute leur rapporte tout ce qu'elle voit, sauf à de rares exceptions où elle préférera parler à voix basse, notamment pour s'entretenir avec des personnages du livre en secret. Il arrive aussi que d'autres biblionautes la rejoignent en immersion intense dans le livre.

Voici en quoi consiste notre expédition :

Nous rentrons dans un livre contaminé par Millevaux, en commençant par le début. Nous sautons de page en page alors que Millevaux nous pourchasse et nous allons jusqu'à la fin du livre. Celle d'entre nous qui a lu la dernière page du livre reste prisonnière pour fermer la porte vers le monde réel tandis que nous sortons. La récupérer dans le multivers des livres fera l'objet d'une prochaine aventure.

Mise en place

Choisissez un seul livre de fiction (roman, bande dessinée ou pièce de théâtre) pour toute l'équipe.

Précisez si vous avez déjà lu le livre ou non, puisque ça va avoir un impact sur votre exploration (selon qu'il s'agisse d'une première ou d'une deuxième visite pour vous).

Choisissez le degré de complexité de l'expédition, au moins 1, maximum 4 :
- Degré 1 : L'invasion du livre par Millevaux
- Degré 2 : Orfraie et Enracine
- Degré 3 : Les trésors spirituels
- Degré 4 : Les Enfers forestiers

Insérez dans le livre les marque-pages et éventuellement les cartes comme indiqués (cf. Degré 1 jusqu'à Degré 4). Vous pouvez accompagner les marque-pages d'herbiers, de tarots, de cartes postales, d'oracles tels que *L'Almanach* ou *Nervure*, de post-it annotés, etc, qui pourront constituer autant d'inspirations, de trouvailles ou de contraintes créatives supplémentaires.
https://outsiderart.blog/millevaux/almanach/
https://outsiderart.blog/millevaux/jeux-par-thomas-munier/nervure/

Lancez une musique pour ouvrir un passage dans le livre. La moduler ou la changer agit sur le voyage.
Vous pouvez à cette fin utiliser la playlist Millevaux :
https://chartopia.d12dev.com/chart/31177/

Pour gérer d'éventuels problèmes de sécurité émotionnelle, vous disposez de deux cartes, *Oubli* et *Revisitation*.

C'est un jeu de rôle où vous vous jouez vous-mêmes, gardez cela à l'esprit durant toute la partie.

Degré 1 : L'invasion du livre par Millevaux

Insérez six marque-pages face cachée dans le livre :
- un à la première page ;
- quatre sur des pages intermédiaires dans le livre (pages de droite) ;
- un à la dernière page (ou à l'avant-dernière si la dernière page ne compte qu'un ou deux paragraphes, il faudra alors lire l'avant-dernière page puis ces un ou deux paragraphes).

Si une biblionaute est allergique au divulgâchis, le dernier marque-page peut être inséré quelques pages avant la fin.

À tour de rôle, chaque joueuse va lire une page marquée, dans l'ordre (page de début, pages intermédiaires, puis page de fin). Une joueuse peut passer son tour de lecture si elle préfère assister.
Il faut d'abord lire la page en silence et prendre connaissance du marque-page et des éventuelles cartes Trésor et Enfer Forestier (cf. Degrés 3 et 4).

Chaque marque-page représente quatre contraintes :

☙ une *contrainte globale,* en fronton du marque-page. L'un des aspects de Millevaux prend le dessus sur l'ensemble de cette page ;
☙ trois *contraintes localisées* (une à appliquer à peu près au début de la page, une à peu près au milieu et une un peu avant la fin.)

Puis la joueuse doit relire la page à voix haute, en y mettant de l'intention et en appliquant les contraintes du marque-page et des éventuelles cartes (de préférence sans lire ces contraintes à haute voix). Les contraintes précitées consistent en des altérations du livre. On peut altérer de diverses façons :
☙ en transformant ou en rajoutant du texte ;
☙ en commentant l'action ou le texte ;
☙ ou en explorant les interlignes comme on le ferait dans un jeu de rôle.
C'est tout à fait d'accord de trébucher dans sa lecture ou de faire des erreurs, l'exploration est rendue de toute façon difficile par l'invasion de Millevaux. Sentez-vous libre d'ignorer tout ou certaines des contraintes si besoin.

Les autres biblionautes sont invitées à commenter l'action, à poser des questions, à faire des suggestions, voire à projeter leur corps dans le livre si cela semble nécessaire d'intervenir.

Tour 1 : une joueuse lit en silence la page 1, le marque-pages et les éventuelles cartes, puis en fait une lecture immersive à voix haute, en interaction éventuelle avec les autres biblionautes.
Tour 2 : une autre joueuse lit en silence la page suivante marquée ainsi que les contraintes associées, puis en fait une lecture immersive à voix haute, etc.
...
Tour 6 : une dernière joueuse lit la dernière page avant de refermer le portail vers le monde réel.

Pour refermer le portail vers le monde réel, l'exploratrice de la page de fin doit rester dans le livre. Alors que le livre est définitivement envahi par Millevaux, elle peut ensuite pouvoir fuir et erre dans le multivers des livres. **Son corps réel tombe dans le coma**, l'équipe ira la secourir en récupérant son esprit égaré lors de sa prochaine expédition dans un nouveau livre. **Si l'exploratrice refuse de rester dans le livre**, alors Millevaux va envahir le monde réel : ce phénomène sera d'abord lent et réversible. Le stopper fera l'objet d'une prochaine aventure !

Degré 2 : Orfraie et Enracine

Orfraie descendit dans la forêt des livres
chercher son Enracine
mais il ne fallait surtout pas se retourner
pour vérifier que c'était bien Enracine qui suivait

Dans cette version, l'invasion de Millevaux prend un air des Enfers antiques et nous fait revivre une version déformée du mythe d'Orphée et d'Eurydice.

Mettez les deux cartes Enracine à côté du livre, face cachée.
Mettre la carte Orfraie à la vue de toutes, face visible.

La biblionaute qui va lire la première page va récupérer Enracine en errance dans le multivers des livres. Une autre joueuse doit se désigner comme Enracine et suivre les instructions des cartes Enracine.

Les biblionautes sont en même temps en dehors du livre et à l'intérieur, y compris Enracine qui les suit sans qu'elles aient le droit de la contempler. Le sort de cette dernière ne sera statué qu'à la fin. Enracine n'a pas le droit de lire la dernière page. Les biblionautes sont censées tourner le dos à Enracine, mais pour des raisons de convivialité, vous pouvez vous en abstenir.

La joueuse qui lit la dernière page sera Orfraie. Voici le dilemme d'Orfraie, récapitulé dans la carte *Orfraie*.

À la fin du livre, les biblionautes sortent en premier, portant la lanterne blanche, puis Orfraie, puis Enracine, portant la lanterne rouge.
☙ si Orfraie se retourne et trouve une Enracine pure d'esprit, elle est emportée par Millevaux et aspirée par le multivers des livres, mais cela ferme le portail ;
☙ si Orfraie se retourne et trouve une Enracine possédée par un horla, Orfraie peut l'exorciser, mais à condition de laisser son propre inconscient se faire envahir par Millevaux ;
☙ Si Orfraie ne se retourne pas, Enracine peut finir le voyage sans dommage.

Dans le cas où Enracine sort du livre sans qu'Orfraie se retourne :

☙ Si Enracine est possédée par un horla, elle ne le fera pas, Millevaux envahit le monde réel. C'est une phénomène lent et réversible, mais le combattre fera l'objet d'une prochaine aventure !
☙ Si Enracine est pure d'esprit, il faut maintenant refermer le portail. N'importe quelle biblionaute peut se dévouer pour le faire, mais alors cette personne se retrouvera enfermée dans le multivers des livres, devenant la nouvelle Enracine, qu'il faudra secourir lors d'une prochaine aventure.

Degré 3 : Les trésors spirituels

Le livre n'est pas qu'un terrain dangereux envahi par Millevaux. Il recèle aussi de précieux trésors spirituels que les biblionautes vont pouvoir récolter, … parfois à leurs risques et périls.
Insérez une à six cartes *Trésor spirituel*, face cachée, en compagnie des marque-pages.
Les trésors sont découverts par la biblionaute à la fin de la page.
Attention, les trois cartes *Trésor de chute* ne sont pas à mettre dans le livre. Elles peuvent être remportées grâce à une des cartes *Trésor spirituel*, présente en deux exemplaires : la *Chute*.

Degré 4 : Les Enfers forestiers

La contagion du livre par Millevaux a atteint un niveau critique. Le livre est devenu un véritable enfer forestier, et recèle désormais des lieux et des rencontres parfois émouvantes, parfois dangereuses.
Insérez une à six cartes *Enfers forestiers*, face cachée, en compagnie des marque-pages.
L'enfer forestier de la page est exploré par la biblionaute en cours de lecture, au moment de son choix.

Crédits

Texte :
Thomas Munier, domaine public

Polices :
Atkinson Hyperlegible, Bellota, OldNewspaperTypes (gratuites pour un usage non commercial)

Playtest :
Huldu, Léa

Idées :
Alban Damien, Tsaba

Inspirations :
Le jeu de société *Nouvelles Contrées*, de Winzenschtark (concept) et Jeanne Landart (dessin)
Le jeu de rôle *Explo[nar]rateurs* de Pierre Gavard-Colenny
Le jeu de rôle *Mantra* de Batronoban & co.
La bookmark Jam sur Itch.io
Les films *Richard au pays des livres magiques* et *L'histoire sans fin*
Le roman *Orgueil et Préjugés et Zombies* de Jane Austen & Seth Grahame-Smith
La pratique du *shifting*, un voyage en auto-hypnose dans une fiction.

Exemple de partie : *La Mare au Diable*

Billie, Cassandre et Joachim se réunissent pour jouer à *Orfraie et Enracine*, avec les quatre degrés de complexité.

Elles disposent les marque-pages et les cartes dans un exemplaire du roman *La Mare au Diable*, de George Sand. Personne ne l'a lu, l'équipe a juste de vagues préjugés sur le livre, le cataloguant dans la catégorie « roman paysan fantastique ».

Bille se dévoue pour être Enracine.

Billie a pris une carte Enracine et l'a regardée en secret. Billie sait son esprit possédé par un horla, mais ne doit en souffler mot à personne. Bille donne au groupe des indications pour la retrouver, inspirées de la quatrième de couverture de *La Mare au Diable* : « Je suis près d'un étang hanté, je crois que j'assiste à une romance contrariée entre un laboureur veuf et une jeune fermière. »

C'est au tour de Cassandre de lire en silence la première page de *La Mare au Diable* :

I

L'auteur au lecteur

À la sueur de ton visaige
Tu gaigneras ta pauvre vie,
Après long travail et usaige,
Voicy la mort qui te convie.

Ce quatrain en vieux français, placé au dessous d'une composition d'Holbein, est d'une tristesse profonde dans sa naïveté. La gravure représente un laboureur conduisant sa charrue au milieu d'un champ. Une vaste campagne s'étend au loin, on y voit de pauvres cabanes ; le soleil se couche derrière la colline. C'est la fin d'une rude journée de travail. Le paysan est vieux, trapu, couvert de haillons. L'attelage de quatre chevaux qu'il pousse en avant est maigre, exténué ; le soc s'enfonce dans un fonds raboteux et rebelle. Un seul être est allègre et ingambe dans cette scène de sueur et usaige. C'est un personnage fantastique, un squelette armé d'un fouet, qui court dans le sillon à côté des chevaux effrayés et les frappe, servant ainsi de valet de charrue au vieux laboureur. C'est la mort, ce spectre qu'Holbein a introduit allégoriquement dans la succession de sujets philosophiques et religieux, à la fois lugubres et bouffons, intitulée les *Simulachres de la mort*.

Dans cette collection, ou plutôt dans cette vaste composition où la mort, jouant son rôle à toutes les pages, est le lien et la pensée dominante, Holbein a fait comparaître les souverains, les pontifes, les amants, les joueurs, les ivrognes, les nonnes, les courtisanes, les brigands, les pauvres, les guerriers, les moines, les juifs, les voyageurs, tout le monde de son temps et du nôtre, et partout le spectre de la mort raille, menace et triomphe. D'un seul tableau elle est absente. C'est celui où le pauvre Lazare, couché sur un fumier à la porte du riche, déclare qu'il ne la craint pas, sans doute parce qu'il n'a rien à perdre et que sa vie est une mort anticipée.

Cassandre prend aussi connaissance du marque-page ;

« <u>sur toute la page</u> : Le monde est en **ruine**.
<u>en début de page</u> : Un personnage est frappé par la ruine.
<u>en milieu de page</u> : Une émotion s'empare de toi.
<u>avant la fin de la page</u> : Un personnage s'adresse à toi. »

ainsi que de la carte *Trésor spirituel* ;

« **TRÉSOR SPIRITUEL: LA CHUTE**

À la fin de la page, tu es happée par la page suivante et disparais dans le livre profond. Lis en silence quelques passages suivants et réapparais au prochain marque-page.
Raconte aux autres biblionautes ton aperçu et comment cela t'a transformée.
Lors de ton errance, tu as pu récupérer un de ces trois trésors au choix : La clef, le fétiche ou l'attache (prends la carte *Trésor de chute* correspondante).
Chacun de ces trésors revient au groupe entier et correspond à un objet, souvenir, personnage secondaire glané dans le feuilletage. »

et de la carte *Enfer Forestier*.

« **ENFER FORESTIER : CHAROGNE**

Entre deux paragraphes, tu dois traverser le fleuve Styx.
Charogne te permet de traverser dans sa barque à condition que tu payes la **petite obole** (tu dois lui raconter un souvenir, à voix haute ou en silence). »

Cassandre recommence sa lecture, cette fois à voix haute. Voici les codes pour comprendre ce qui suit :

Commentaires du jeu par l'auteur
Commentaires des biblionautes
Texte original de la Mare au Diable
[Texte altéré par Cassandre]

I

L'auteur au lecteur

À la sueur de ton visaige
Tu gaigneras ta pauvre vie,
Après long travail et usaige,
Voicy la mort qui te convie.

Ce quatrain en vieux français, placé au dessous d'une composition d'Holbein, est d'une tristesse profonde dans sa naïveté.

Cassandre : « C'est dans la pièce où se trouve ce tableau que je trouve Billie, alias Enracine. Et bien, Billie, on a bien cru que tu serais à jamais à perdition dans le monde des livres ! »

Billie, en position recroquevillée depuis le début de la récitation, se décrispe, puis raconte son dernier vécu dans ce sous-monde, évoquant sans le dire, sa dernière lecture, *Forêts Noires*, de Romain Verger :
« J'étais à la fois dans la jeunesse d'un souffre-douleur obsédé par le charisme d'un enfant vampire qui l'entraînait dans des chasses perverses. Je les ai suivis et j'ai vu des choses que je n'aurais pas dû voir. Et en même temps, j'étais avec le même enfant, devenu géologue, je me perdais au Japon, dans la forêt hantée d'Aokigahara… Je me sens mal après cette expérience. C'est bon de vous revoir. »

Joachim : « Je joue la carte Revisitation sur ton séjour dans la forêt hantée d'Aokigahara. Je n'aime pas du tout la réputation de cette forêt. Tu étais bien dans une forêt hantée, mais pas celle-ci, et pas au Japon. Disons, sur les flancs du Kilimandjaro. D'accord ? »

Cassandre : « Pour nous aussi, c'est bon de te revoir, Billie. Mais maintenant, on doit reprendre la route. On peut pas traîner ici. Je sens déjà la présence de Millevaux. »

Cassandre reprend sa lecture en insistant sur le motif de la ruine, ce qu'elle est censée faire tout au long de la page :

La gravure représente un laboureur conduisant sa charrue au milieu d'un champ. Une vaste campagne s'étend au loin, on y voit de pauvres cabanes [à moitié désossées, les êtres qui s'y traînent sont courbés par le labeur et la misère] ; le soleil se couche derrière la colline [,un soleil froid qui s'englue dans les nuages putrides].

Cassandre : « C'est bizarre. Je me doutais que ce serait misérabiliste, mais j'ai vraiment l'impression que le récit est déjà altéré. La ruine progresse. »

Cassandre doit ensuite, en début de page, montrer qu'un personnage est en proie à la ruine. Le vieux laboureur est déjà tout à fait dans ce cliché, cependant Cassandre renforce encore le trait :

C'est la fin d'une rude journée de travail. Le paysan est vieux, trapu, couvert de haillons. [Il se traîne, ses os rentrent les uns dans les autres, et il manque constamment de s'endormir sous l'effort, seul la douleur le tient éveillé.] L'attelage de quatre chevaux qu'il pousse en avant est maigre, exténué, [un groupe de rosses qui s'avance avec autant d'entrain

qu'il irait à l'abattoir]; le soc s'enfonce dans un fonds raboteux et rebelle, [la roche des anciennes routes et demeures gainée d'une glaise infâme].

Joachim : « Cassandre, tu peux lui parler à ce paysan ? Il peut nous dire ce qui se passe ? »

Cassandre : « C'est difficile, il entend mal mes paroles et comprend mal mon langage. Il dit que c'est venu petit à petit. Les conditions de vie étaient déjà pénibles, mais tout s'est dégradé. Il a le sentiment que le riche seigneur dont il laboure les terres n'est plus, que son château a périclité. Il a peur de mourir, mais ça il ne me l'avoue qu'à demi-mots. »

En milieu de page, Cassandre doit préciser qu'une émotion s'empare d'elle :

Un seul être est allègre et ingambe dans cette scène de sueur et usaige. C'est un personnage fantastique, un squelette armé d'un fouet, qui court dans le sillon à côté des chevaux effrayés et les frappe, servant ainsi de valet de charrue au vieux laboureur.

Cassandre : « J'ai peur. Je crois que ce mort-vivant était là depuis le début, mais avec l'invasion de Millevaux, je crains qu'il ne prenne de la puissance. Je ne veux pas qu'il me voie. »
Billie [tournant le dos aux autres] : « Courage, nous sommes avec toi. »

Entre deux paragraphes, Cassandre doit mettre en scène une rencontre avec Charogne. Elle choisit d'assimiler le spectre du tableau au nocher des Enfers, les deux personnages étant très similaires. Elle va aussi en profiter pour ramener le fil rouge de la **ruine** :

C'est la mort, ce spectre qu'Holbein a introduit allégoriquement dans la succession de sujets philosophiques et religieux, à la fois lugubres et bouffons, intitulée les *Simulachres de la mort*.

Cassandre : « Ce qui devait arriver arrive. Confirmant toutes mes craintes, le squelette se tourne vers moi. Il me dit : Je suis Charogne, le nocher des Enfers Forestiers. Regarde devant nous ce qui s'étend. »

« En effet, il y a un large fleuve au milieu du champ du laboureur. Sa surface est opaque et hideuse. Des effluves aux odeurs de lisier en émanent. Il vous faut pourtant traverser, dit Charogne. Ma barque est à disposition, dit-il avec un sourire morbide. Si vous me racontez un souvenir en échange. »

« Alors, voici ce que je lui raconte. C'est arrivé récemment. J'étais dans une grande ville pour faire du jeu de rôle. Il fallait que je reprenne le métro pour aller à la gare et rentrer chez moi. Mais il y a eu une succession d'incidents. Ma rame s'est arrêtée. Au micro, le conducteur annonçait des choses de plus en plus graves. Des individus sur la voie. Un vol à l'arraché. Une bagarre sur les quais. Des actes de malveillance. Le métro est reparti en arrière et nous déposés à la station précédente. Il n'y avait plus de métros annoncés au départ. Les minutes s'écoulaient. J'avais peur de louper mon train. Et je me suis dit : ça y est, ça arrive. C'est l'effondrement. Mes angoisses ne se sont calmées que lorsque le métro est reparti vingt minutes plus tard et que j'ai finalement pu prendre mon train in extremis. »

Avant la fin de la page, Cassandre doit ensuite mettre en scène un personnage qui s'adresse à elle :

Dans cette collection, ou plutôt dans cette vaste composition où la mort, jouant son rôle à toutes les pages, est le lien et la pensée dominante, Holbein a fait comparaître les souverains, les pontifes, les amants, les joueurs, les ivrognes, les nonnes, les courtisanes, les brigands, les pauvres, les guerriers, les moines, les juifs, les voyageurs, tout le monde de son temps et du nôtre, et partout le spectre de la mort raille, menace et triomphe. D'un seul tableau elle est absente. C'est celui où le pauvre Lazare, couché sur un fumier à la porte du riche, déclare qu'il ne la craint pas, sans doute parce qu'il n'a rien à perdre et que sa vie est une mort anticipée.

Cassandre : « Lazare s'adresse à moi. Il veut me toucher, mais il m'effraie et je recule. »

« Tu l'as compris, dit-il, la mort sera le grand sujet de ce roman. Mais la mort est aussi renaissance et consolation. Ne la rejette pas, accepte-là, fonds-toi dans son humus apaisant. »

« Reculez ! Ne me touchez pas ! »

Joachim mime le geste de tirer Cassandre en arrière pour la soustraire à la poigne de Lazare.

Mais Cassandre n'en a pas fini ! Elle doit jouer la carte *Trésor Spirituel : La Chute*.

Cassandre : « Joachim, tu sens que mes mains et mes bras sont lourds comme du plomb. Je tombe dans le livre et tu ne peux pas me retenir ! »

Joachim joue le jeu et mime le geste de la lâcher. Cassandre plonge sa tête dans le livre en s'exclamant : « Haaaa ! ».

Cassandre : « Je suis perdue dans le livre profond. Donnez-moi quelques instants, je dois le parcourir. »

Cassandre mime un instant une position de prostration (son esprit étant censé avoir quitté son corps), puis elle lit quelques passages de *La Mare au Diable* jusqu'au prochain marque-page, et en fait une restitution immersive aux biblionautes :

« Ouf, je suis de retour. Merci de m'avoir récupérée. J'ai erré dans les pages suivantes. J'ai rencontré George Sand. Elle m'a dit de songer plutôt à la vie, ça m'a fait du bien. J'ai vu des champs et des bêtes plus belles et me suis dit que Millevaux n'avait pas encore tout colonisé. J'ai rencontré un vieux laboureur, mais en bien meilleur état que celui du tableau, et surtout j'ai rencontré un jeune homme. J'avoue qu'il m'intrigue beaucoup et je pense qu'il va avoir beaucoup d'importance par la suite. »

Cassandre a pu ramener un *Trésor de chute* de sa pérégrination. Elle a choisi le *Fétiche* car à ses yeux, il est prioritaire d'exorciser Enracine afin d'éviter que son éventuel horla intérieur ne propage Millevaux dans le monde réel. Le fétiche est une petite statuette de démon, en hommage au titre du roman, *La Mare au diable*.

Bill prend le livre pour consulter le nouveau marque-page. L'exploration continue…

Marque-pages
(planche 1 sur 2)

sur toute la page : L'**égrégore** donne corps à nos peurs.	sur toute la page : La **forêt** envahit tout.	sur toute la page : Les **horlas** se tiennent tapis près de nous.
en début de page : Un personnage est en proie à une hantise.	en début de page : Tu as besoin de l'aide des autres biblionautes.	en début de page : Un personnage s'adresse à toi.
en milieu de page : Tu as besoin de l'aide des autres biblionautes.	en milieu de page : Le décor est brutalement conquis par la forêt.	en milieu de page : Une émotion s'empare de toi.
avant la fin de la page : Un personnage s'adresse à toi.	avant la fin de la page : Tu dois faire une action dans le livre.	avant la fin de la page : Tu aperçois ou rencontres un horla.

Marque-pages
(planche 2 sur 2)

sur toute la page : L'**emprise** transforme tout.	sur toute la page : Le monde est en **ruine**.	sur toute la page : L'**oubli** nous ronge
en début de page : Le décor ou un personnage se transforme.	en début de page : Un personnage est frappé par la ruine.	en début de page : Tu dois faire une action dans le livre.
en milieu de page : Tu dois faire une action dans le livre.	en milieu de page : Une émotion s'empare de toi.	en milieu de page : Un personnage oublie un peu, beaucoup...
avant la fin de la page : Tu as besoin de l'aide des autres biblionautes.	avant la fin de la page : Un personnage s'adresse à toi.	avant la fin de la page : Une émotion s'empare de toi.

Cartes Orfraie et Enracine, verso

ENRACINE	**ENRACINE**	**ORFRAIE**
Instructions / Verso : [NB : les 2 versos sont pareils] Tu es Enracine. **Lis ceci en silence.** Lors d'une précédente expédition, tu as dû rester dans le livre pour empêcher que Millevaux n'envahisse le monde réel. Tu as ensuite erré dans le multivers des livres et on vient te récupérer ici, au début du livre. Tu retrouves l'usage de ton corps, mais ce n'est que temporaire, il te faudra attendre la fin du livre et qu'on puisse t'en faire sortir pour que tu sois définitivement tirée d'affaire. Mais ce n'est pas gagné d'avance (voir la carte *Orfraie*). **Choisis une carte au hasard** et mets l'autre de côté face cachée. **Tu peux choisir de consulter en secret le recto** de la carte que tu as gardée ou t'en abstenir (tu ne sauras pas alors si tu es restée toi-même ou si ton esprit est possédé par un dangereux horla). **Décris ensuite de façon évasive dans quel livre tu es**, afin que l'équipe puisse aller t'y chercher (il s'agit du livre qui fera l'objet de votre exploration du jour). Raconte ensuite le dernier livre que tu as vécu, alors que tu errais dans le multivers des livres, avant qu'on vienne te secourir, et comment cette expérience t'a profondément transformée. Puis laisse la parole à la personne qui va explorer la première page de ce nouveau livre.	*Instructions / Verso :* [NB : les 2 versos sont pareils] Tu es Enracine. **Lis ceci en silence.** Lors d'une précédente expédition, tu as dû rester dans le livre pour empêcher que Millevaux n'envahisse le monde réel. Tu as ensuite erré dans le multivers des livres et on vient te récupérer ici, au début du livre. Tu retrouves l'usage de ton corps, mais ce n'est que temporaire, il te faudra attendre la fin du livre et qu'on puisse t'en faire sortir pour que tu sois définitivement tirée d'affaire. Mais ce n'est pas gagné d'avance (voir la carte *Orfraie*). **Choisis une carte au hasard** et mets l'autre de côté face cachée. **Tu peux choisir de consulter en secret le recto** de la carte que tu as gardée ou t'en abstenir (tu ne sauras pas alors si tu es restée toi-même ou si ton esprit est possédé par un dangereux horla). **Décris ensuite de façon évasive dans quel livre tu es**, afin que l'équipe puisse aller t'y chercher (il s'agit du livre qui fera l'objet de votre exploration du jour). Raconte ensuite le dernier livre que tu as vécu, alors que tu errais dans le multivers des livres, avant qu'on vienne te secourir, et comment cette expérience t'a profondément transformée. Puis laisse la parole à la personne qui va explorer la première page de ce nouveau livre.	Tu es Orfraie. Tu vas lire la dernière page. Lors de son errance, Enracine été doublement maudite : ❧ **Elle est peut-être possédée** par un horla malveillant. ❧ **Les autres biblionautes doivent lui tourner le dos** lors de ce périple. ❧ **Si tu te retournes pour la contempler**, tu verras si elle est possédée par un horla ou non. ❧ **Si Enracine est possédée par un horla**, tu pourras l'exorciser à condition de laisser ton esprit se faire envahir par Millevaux (ce sera brutal mais soignable à long terme). ❧ **Si Enracine avait l'esprit pur**, elle sera emportée par les racines car tu as brisé un tabou en la contemplant. Enracine peut cependant fermer le portail de ce livre et empêcher que Millevaux envahisse le monde réel, mais elle se retrouvera à nouveau à errer dans le multivers des livres. ❧ **Si tu ne te retournes pas pour contempler Enracine**, elle peut sortir du livre avec les autres. Quelqu'un doit se dévouer pour fermer le portail, mais alors cette personne errera dans le multivers des livres, ou alors une autre biblionaute peut s'en charger, et ce sera elle qui subira ce sort. ❧ **Si Enracine sort du livre mais que son esprit est possédé par un horla**, celui-ci diffuse Millevaux dans le monde réel. Ce phénomène est lent et réversible, le combattre sera l'objet d'une nouvelle aventure !

Cartes Orfraie et Enracine, recto

	ENRACINE Malgré les épreuves, ton esprit est resté pur. Tu peux l'affirmer auprès des autres, mais elles n'ont aucun moyen de te croire. À leurs yeux, il y a toujours une chance sur deux que tu sois possédée par un horla. Que fera Orfraie ?	**ENRACINE** Ton esprit est possédé par un horla. Tu dois garder le silence là-dessus et te comporter comme si ton esprit était pur. Ton intention secrète est de contaminer le monde réel avec Millevaux si on te laisse sortir du livre.

TRÉSOR SPIRITUEL : LA CHUTE À la fin de la page, tu es happée par la page suivante et disparais dans le livre profond. Lis en silence quelques passages suivants et réapparais au prochaine marque-page. Raconte aux autres biblionautes ton aperçu et comment cela t'a transformée. Lors de ton errance, tu as pu récupérer un de ces trois trésors au choix : La clef, le fétiche ou l'attache (prends la carte *Trésor de chute* correspondante). Chacun de ces trésors revient au groupe entier et correspond à un objet, souvenir, personnage secondaire glané dans le feuilletage.	**TRÉSOR SPIRITUEL: LA CHUTE** À la fin de la page, tu es happée par la page suivante et disparais dans le livre profond. Lis en silence quelques passages suivants et réapparais au prochaine marque-page. Raconte aux autres biblionautes ton aperçu et comment cela t'a transformée. Lors de ton errance, tu as pu récupérer un de ces trois trésors au choix : La clef, le fétiche ou l'attache (prends la carte *Trésor de chute* correspondante). Chacun de ces trésors revient au groupe entier et correspond à un objet, souvenir, personnage secondaire glané dans le feuilletage.	**TRÉSOR SPIRITUEL : LA MANNE** À la fin de la page, tu trouves un aliment végétal. Il s'agit d'une nourriture spirituelle qui te permet de régler un questionnement personnel. Tu peux la donner ou la garder pour toi. La biblionaute qui mange la manne peut dire à haute voix en quoi elle a réglé son questionnement personnel, ou garder ça pour elle.
TRÉSOR SPIRITUEL: LA MANNE À la fin de la page, tu trouves un aliment végétal. Il s'agit d'une nourriture spirituelle qui te permet de régler un questionnement personnel. Tu peux la donner ou la garder pour toi. La biblionaute qui mange la manne peut dire à haute voix en quoi elle a réglé son questionnement personnel, ou garder ça pour elle.	**TRÉSOR SPIRITUEL: TU CONSOLES UN PERSONNAGE** À l'intérieur de la page, tu peux passer un moment d'intimité avec un personnage dans la tourmente. Tu peux trouver les mots ou les gestes pour l'apaiser. Cela ne durera peut-être qu'un temps, mais c'est une accalmie bienvenue.	**TRÉSOR SPIRITUEL: UN PERSONNAGE TE CONSOLE** À l'intérieur de la page, tu peux passer un moment d'intimité avec un personnage. *(En silence ou à voix haute, comme tu préfères)* Tu arrives à lui confier ce qui te pèse sur le cœur en ce moment. Il trouve les mots et les gestes pour t'apaiser. Cela ne durera peut-être qu'un temps, mais c'est une accalmie bienvenue.
ENFER FORESTIER : CHAROGNE Entre deux paragraphes, tu dois traverser le fleuve Styx. Charogne te permet de traverser dans sa barque à condition que tu payes la **petite obole** (tu dois lui raconter un souvenir, à voix haute ou en silence).	**ENFER FORESTIER : LA FORÊT ÉLYSÉENNE** Cette forêt, rencontrée en cours de lecture, ressemble à un endroit ou à un moment idéal pour toi, ou à un de tes meilleurs souvenirs.	**ENFER FORESTIER : LA FORÊT DU TARTARE** Cette forêt, rencontrée en cours de lecture, ressemble au pire endroit ou au pire moment pour toi, ou à un de tes pires souvenirs.
ENFER FORESTIER : LE LÉTHÉ Entre deux paragraphes, tu dois traverser le fleuve Léthé. Tu ne peux le faire qu'en perdant un de tes souvenirs. Tu peux raconter le souvenir à haute voix avant de le perdre.	**ENFER FORESTIER : LE CERFBÈRE** En cours de lecture, tu rencontres ce terrible cerf à trois têtes, gardien des Enfers forestiers. Tu ne peux survivre à cette rencontre qu'en recourant au combat, à la ruse, à la séduction ou à la douceur.	**ENFER FORESTIER : PERCÉEFEUILLE** En cours de lecture, tu rencontres la déesse des Enfers forestiers. Vous passez un moment ensemble, cela peut être enrichissant mais pas sans séquelle. À l'issue de cette rencontre, tu repars le cœur en ruine, contaminée par la végétation, ou en train de te transformer en monstre. Si jamais tu trouves plus tard de la manne (un *Trésor spirituel*), tu peux espérer guérir.

TRÉSOR SPIRITUEL	**TRÉSOR SPIRITUEL**	**TRÉSOR SPIRITUEL**
TRÉSOR SPIRITUEL	**TRÉSOR SPIRITUEL**	**TRÉSOR SPIRITUEL**
ENFER FORESTIER	**ENFER FORESTIER**	**ENFER FORESTIER**
ENFER FORESTIER	**ENFER FORESTIER**	**ENFER FORESTIER**

TRÉSOR DE CHUTE : LA CLEF Elle permet, à la fin du livre, de refermer la porte vers le monde réel (et donc empêcher l'invasion par Millevaux) sans qu'une biblionaute ne se sacrifie et reste piégée dans le multivers des livres.	**TRÉSOR DE CHUTE : LE FÉTICHE** Si à la fin du livre, Orfraie se retourne pour contempler Enracine et que cette dernière s'avère possédée par un horla, le fétiche permet de l'exorciser sans contrepartie.	**TRÉSOR DE CHUTE : L'ATTACHE** Si à la fin du livre, Orfraie se retourne pour contempler Enracine et que cette dernière s'avère avoir l'esprit pur, l'attache permet de la ramener dans le monde réel sans contrepartie.
OUBLI : Si lors d'une scène, vous ressentez un malaise ou une disharmonie, passez sous silence une scène comme si elle n'avait pas eu lieu.	**REVISITATION :** Si lors d'une scène, vous ressentez un malaise ou une disharmonie, dites comment la scène se passe finalement.	

TRÉSOR DE CHUTE	TRÉSOR DE CHUTE	TRÉSOR DE CHUTE